CRAFTING INSPIRATION
SINCE 1991

Call us crazy but there is something about 'the look' of a classic, full-sized tower PC that makes us a little bit weak in the knees. The pure elegance of its simple geometry commands attention and quietly earns respect.

Voodoo

INHALT...

Steuerung .04
Installation .04
Laden/Speichern .05
Das HUD-Interface .06
Die Umgebungen .08
Charaktere .17
Kreaturen .18
Tipps von den Entwicklern .19
MultiPrey .20
Credits .22
Garantie- und Lizenzvereinbarung .29
Kundendienst .32

DIE WELT IST VOLLER GESCHICHTEN – VON ZEIT ZU ZEIT WOLLEN SIE ERZÄHLT WERDEN.

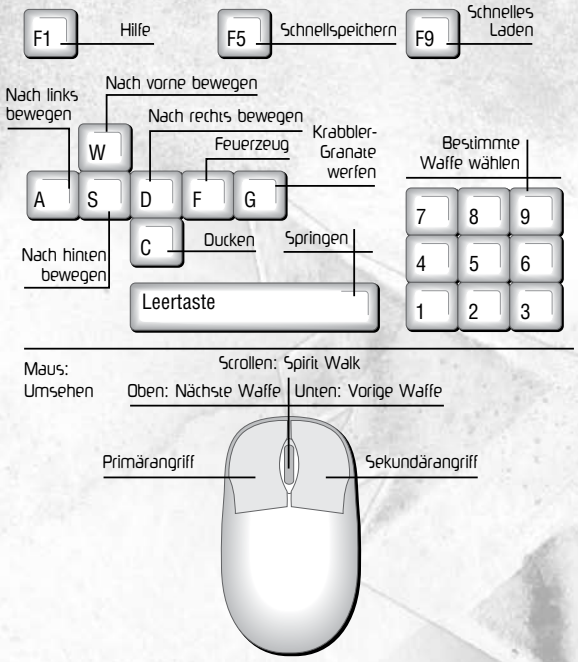
Der Himmel fing Feuer und tauchte das Rasthaus in ein unheimliches grünes Licht. Die Erde bebte, als ob sich Riesen auf ihr bewegten. Bevor wir Schutz fanden, drang Licht durch das Dach und übrig blieben nur noch Trümmer. Niemand hatte Zeit zu reagieren. Das riesige Schiff über uns saugte alle mit einem tosenden Donner auf.

Nur wenige Minuten zuvor erzählten aufgeregte Anrufer in zahlreichen Radiosendungen von eigenartigen Lichtern am Himmel über dem Südwesten. Die Medien weigerten sich, über diese Vorkommnisse zu berichten, da sie dahinter einen dummen Streich vermuteten. Doch bald schon kam die Wahrheit ans Licht. Da waren Dinge am Himmel, große fliegende Untertassen, die weite, irisierende Strahlen aussandten. Die Leute schrien "Sie kommen! Sie kommen!"

Aber sie kamen nicht —

sie waren bereits da.

STEUERUNG



INSTALLATION

Um PREY zu installieren, vergewissere dich zuerst, dass dein Computer die auf der Verpackung genannten Minimum-Systemanforderungen erfüllt und deine Hardware-Treiber auf dem neuesten Stand sind (Treiber können von der Website deines PC-Herstellers oder deines Grafik- bzw. Soundkarten-Herstellers heruntergeladen werden). Lege die PREY-DVD in dein Computer-Laufwerk. Folge den Bildschirmanweisungen, um das Spiel zu installieren. Wenn du die PREY-DVD in das Laufwerk eingelegt hast und die DVD nicht neben dem Buchstaben des Laufwerks (gewöhnlich D: oder E:) zu sehen ist, wenn du auf das Arbeitsplatz-Symbol klickst, vergewissere dich, dass deine Computer-Hardware ein DVD-Laufwerk und nicht nur ein CD-Laufwerk beinhaltet. Wenn du mehrere Laufwerke hast, vergewissere dich, dass die DVD in das Laufwerk eingelegt ist, auf dem ein DVD-Logo zu sehen ist.

LADEN/SPEICHERN

Tommys Fortschritt im Spiel kann auf verschiedene Arten gespeichert und geladen werden.

EIN SPIEL SPEICHERN

Wenn du dein Spiel speicherst, kannst du es zu einem späteren Zeitpunkt fortsetzen. Es wird empfohlen, in regelmäßigen Abständen zu speichern – insbesondere, bevor du deine aktuelle Spielsitzung verlässt.

Automatisches Speichern: Zusätzlich gibt es im Spiel Checkpunkte, an denen dein Fortschritt automatisch gespeichert wird. Für diesen Speichervorgang musst du nichts tun. Dein Fortschritt wird zu Beginn jedes Levels gespeichert. Manche Bereiche innerhalb der Level verfügen ebenso über automatische Speicherpunkte. Meist gelangst du an einen solchen Speicherpunkt, bevor du noch schwierigere Bereiche betrittst.

Schnellspeichern: Du kannst deinen Fortschritt jederzeit schnellspeichern, indem du die Schnellspeicher-Taste **(F5)** drückst. Dabei wird deine genaue Position gespeichert, so dass du nicht wieder über das Hauptmenü gehen musst. **HINWEIS:** Du kannst nicht speichern, wenn du dich im Death Walk befindest, jedoch ist es möglich, in diesem Modus ein Spiel zu laden.

EIN SPIEL LADEN

Du kannst vom Hauptmenü aus ein Spiel laden, indem du 'Spiel laden' wählst. Wenn du im Spiel die **Esc**-Taste drückst, gelangst du vom Spiel ins Hauptmenü.

Schnelles Laden

Du kannst jederzeit deine Schnellspeicher-Position laden, indem du die Schnellladen-Taste **(F9)** drückst.

DEATH WALK

Nachdem du die Fähigkeit 'Death Walk' erlangt hast, bekommst du nicht mehr den Bildschirm 'Game over' zu sehen. Stattdessen gelangst du nach Verlust all deiner Gesundheit oder Lebensreserven in ein spirituelles Reich, wo du in wenigen Augenblicken wieder zu neuem Leben kommst. Du gelangst dann in die Nähe der Stelle im Spiel zurück, wo du gestorben bist. Die roten Albe verleihen dir zusätzliche Lebensreserven, wenn du in die physische Spielewelt zurückkehrst. Blaue Albe verleihen dir zusätzliche Geistesreserven.

DAS HUD-INTERFACE

Anhand des Heads-Up Displays kannst du sehen, wie es um Tommys Lebensreserven, Geisteskraft und aktuelle Munition steht. Außerdem wirst du über gerade erhaltene Gegenstände informiert.

LEBENSANZEIGE

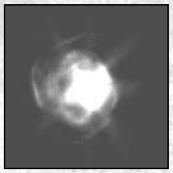
Die Lebensanzeige gibt an, wie viel Gesundheit Tommy noch hat.

Wenn Tommy im Spiel durch Gegner und seine Umwelt Schaden erfährt, nimmt die Anzeige ab. Im weiteren Spielverlauf wird er den Death Walk erlernen. Ist dieser Modus aktiv, wird Tommy, wenn er stirbt, in die Todeswelt gezogen, wo er sich seinen Weg zurück ins Land der Lebenden kämpfen muss (siehe 'Death Walk' auf der vorigen Seite).

GEISTESKRAFTANZEIGE

Die Geisteskraftanzeige spiegelt Tommys verbleibende Geisteskraft wieder, mit der er seinen Cherokee-Bogen bedient. Zu Beginn des Spiels ist weder die Geisteskraftanzeige, noch der Cherokee-Bogen verfügbar, Tommy wird beides zu einer frühen Phase im Spiel erhalten.

Geisteskraft erhalten



Tommy kann seine Geisteskraft steigern, indem er die Lebenskraft gefallener Gegner aufnimmt. Dazu muss er entweder über die Gegner hinweglaufen oder sich in den Spirit Walk-Modus begeben, um die Lebenskraft aus der Ferne aufzunehmen.

Geisteskraft verlieren

Da die Geisteskraft als Munition für den Cherokee-Bogen fungiert, verliert Tommy bei jedem Gebrauch des Bogens eine kleine Menge davon. Tommy verliert ebenfalls an Geisteskraft, wenn er von Gegnern angegriffen wird, solange er sich im Spirit Walk befindet.

MUNITIONSANZEIGEN

Anhand der Munitionsanzeigen kannst du erkennen, wie viel Munition noch in der aktuellen Waffe steckt. Manche Waffen benutzen nur eine Munitionsart, in dem Fall gibt es nur eine Anzeige. Andere Waffen benutzen zwei Munitionsarten, für diese Waffen gibt es zwei Anzeigen. Die linke Anzeige steht für den normalen Feuermodus, die rechte zeigt die Munition für den sekundären Feuermodus.

Wenn für die aktuelle Waffe die Munition knapp wird, ertönt ein Signal und die Munitionsanzeige leuchtet hellrot. Wenn die Munition komplett aufgebraucht ist, hört die Anzeige auf zu leuchten und färbt sich dunkelrot.

FEUERZEUG

Damit Tommy sich in besonders dunklen Umgebungen orientieren kann, kann er sein geschätztes Feuerzeug verwenden. Das Feuerzeug aktivierst du, indem du die Feuerzeug-Taste drückst **(F)**. Wenn das Feuerzeug an ist, erscheint ein entsprechendes Symbol unten links im Bildschirm. Für die Dauer, die es benutzt wird, wird es immer heißer, wie du an der sich langsam füllenden Anzeige erkennen kannst. Wenn die Anzeige voll ist, geht das Feuerzeug aus.

GESAMMELTE GEGENSTÄNDE

Wenn Tommy Gegenstände wie Waffen und Munition aufnimmt, erscheinen kurzzeitig Symbole des aufgenommenen Gegenstands auf der rechten Bildschirmseite über den Munitionsanzeigen.

DIE UMGEBUNGEN

Während des Spielverlaufs wird Tommy mit drei verschiedenen Umgebungen in Berührung kommen: der physischen Welt der Aliens und Menschen, der spirituellen Parallelwelt, die verborgene Geheimnisse enthält, die Tommy zu seinem Vorteil nutzen kann, und der Todeswelt, in der Tommy Albe bekämpfen muss, um zur physischen Welt zurückzukehren.

DIE PHYSISCHE WELT

Die physische Welt besteht aus dem Rasthaus, dem Alien-Schiff und dem Weltraum. Sie ist die Standardumgebung, in der Tommy sich fortbewegen wird.

Grundbewegung

Tommy verfügt über drei verschiedene Grundbewegungsarten: Rennen, Springen und Kriechen.

RENNEN

Standardmäßig bewegt Tommy sich rennend vorwärts. Mit den einfachen Bewegungsbefehlen kannst du Tommy in die gewünschte Richtung schicken.

SPRINGEN

Tommy kann über Gegenstände und Hindernisse springen, die ihm den Weg versperren. Damit Tommy springt, drücke die **LEERTASTE**.

DUCKEN

Um niedrig gelegene Stellen zu erkunden oder unter bestimmten Hindernissen durchzukommen, kann Tommy kriechen. Drücke dazu die **C**-Taste.

Waffen

Um seine Mission zu erfüllen, muss Tommy ein großes Arsenal an Waffen einsetzen. Die meisten Waffen erhält er aus den Händen seiner gefallenen Feinde, d. h. es sind von Natur aus Alien-Waffen. Jede Waffe verfügt über bestimmte Fähigkeiten und Munition. Es folgt eine Auswahl verfügbarer Waffen.

SCHRAUBENSCHLÜSSEL

Der Schraubenschlüssel ist Tommys Standardwaffe, ohne die er nirgendwo hingeht. Der Standardangriff mit dem Schraubenschlüssel ist ein schneller, kräftiger Schlag. Als Alternativangriff schwingt Tommy den Schraubenschlüssel durch die Luft, um dem Gegner einen noch heftigeren Schlag zu versetzen.

PROJEKTIL-/LANGSTRECKENWAFFEN

Im weiteren Spielverlauf erhält Tommy eine Reihe von Projektilwaffen. Jede Waffe verfügt über einen Standardangriff sowie über eine alternative Angriffsmethode.

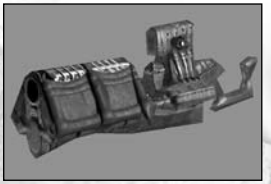
Alternativer Angriff

Jede Waffe hat einen alternativen Angriff. Probiere sie alle aus, um zu sehen, welche Kapazitäten in ihnen stecken – manche Waffen haben Funktionen, die auf den ersten Blick nicht gleich erkennbar sind.

Gewehrbeispiele

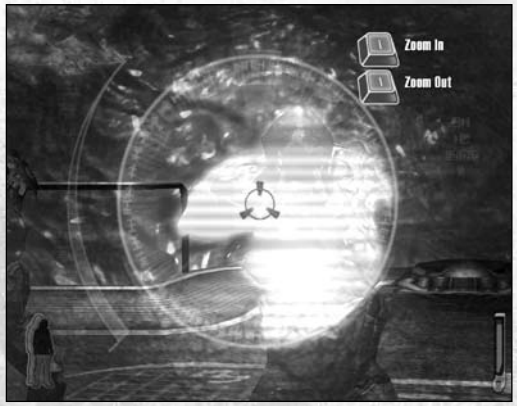
JÄGER-GEWEHR

Das Jäger-Gewehr ist die erste Langstreckenwaffe im Spiel. Du kannst die Feuertaste antippen, um mit normalem Tempo zu schießen, oder die Feuertaste gedrückt halten, um schnelle Schüsse in Folge abzugeben. HINWEIS: Wenn du die Feuertaste dauerhaft gedrückt hältst, leert sich die Munition in der aktuellen Kammer. Wenn diese leer ist, wird kurz darauf eine neue Kammer aktiviert.

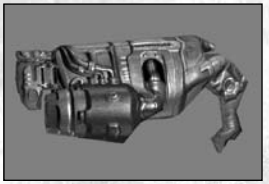


Wenn das Jäger-Gewehr keine Munition mehr hat, kann es innerhalb weniger Sekunden einen kleinen Teil seiner Energie wiederherstellen, so dass du nie in eine Situation gelangen wirst, in der du überhaupt keine Munition mehr hast.

Die alternative Feuertaste aktiviert ein Zielfernrohr, mit dem Tommy seine Feinde aus größerer Entfernung treffen kann. Wenn das Zielfernrohr aktiv ist, feuerst du mit der normalen Angriffstaste ein normales Scharfschützengeschoss ab, während du mit dem Mausrad das Zielfernrohr heran- und wegzoomst. Wenn du die alternative Angriffstaste erneut drückst, wird das Zielfernrohr deaktiviert. Aber sei nicht zu enthusiastisch mit dem Zielfernrohr, irgendwann bleibt es dir sonst am Auge haften!



WURMKANONE



Die Wurmkanone ist eine einzigartige Waffe, deren Munition in Energieknoten liegt, die sich im Schiff der Aliens befinden. Die Waffe muss an diesen Energieknoten aufgeladen werden.

Es gibt verschiedene Arten von Energieknoten, die der Wurmkanone unterschiedliche Angriffsarten ermöglichen.

Um die Energie von einem Wurmknoten aufzunehmen, nimm die Wurmkanone zur Hand und richte sie auf den Knoten. Drücke und halte die alternative Feuertaste, um einen Strahl auszusenden, der die Energie vom Knoten saugt.

Die primäre Feuertaste feuert die vom Knoten aufgenommene Energie.

HINWEIS: Die Wurmkanone kann immer nur eine Energieart aufnehmen. Überlege dir also gut, welche Energie du aufnimmst, wenn dir mehrere zur Verfügung stehen.

Gesundheit

Da Tommy in einem Alien-Raumschiff gefangen ist, basiert das Gesundheitssystem in Prey auf Alien-Technologie.

AN GESUNDHEIT GEWINNEN

Tommy kann seine Gesundheit aus zwei Hauptquellen beziehen: Energiesporen und Energiebecken.

Energiesporen stellen einen kleinen Teil von Tommys Gesundheit wieder her.

Energiebecken stellen einen Großteil von Tommys Gesundheit wieder her.

HINWEIS: Auch viele Gegner können Energiesporen und Energiebecken nutzen. Wenn du also einen Gegner in der Nähe dieser Energiequellen angreifst, kann das darin resultieren, dass der Gegner schnell seine Energie auffüllt und sich stärker als zuvor zum Kampf zurückmeldet.

GESUNDHEITSWIEDERHERSTELLUNG

Wenn Tommy nur noch weniger als ein Viertel seiner Gesundheit übrig hat, wird sie langsam wieder bis zu einem Viertel aufgefüllt, aber nur, wenn er Schutz sucht und nicht von Feinden angegriffen wird. Seine Gesundheit regeneriert sich nicht wieder, wenn er unter Beschuss steht. Wenn Tommys Gesundheit auf einem gefährlich niedrigen Niveau ist, fängt das Gesundheitssymbol an zu blinken.

Wall Walk

Im Inneren des Alien-Schiffes gibt es besondere Oberflächen, die es Menschen und Kreaturen ermöglichen, Wände nach oben oder sogar nach unten zu klettern. Wesen, die den Wall Walk benutzen, können ganz normal angreifen und angegriffen werden – pass also auf Angriffe von oben und unten auf, wenn du dich auf solchen Oberflächen bewegst.

Tommy begibt sich in den Wall Walk, indem er gerade auf die Wall Walk-Oberfläche zurennt. Er bleibt dann automatisch an der Oberfläche haften. Um die Wall Walk-Oberfläche wieder zu verlassen, kann Tommy einfach zu einer anderen Oberfläche rennen oder auf eine andere Oberfläche springen.

HINWEIS: Wenn Tommy angegriffen wird, solange er sich im Wall Walk-Modus befindet, bleibt er durch die Energie des Pfades daran haften. Er fällt nicht runter, wenn er getroffen wird.

Manche Wall Walks können ein- und ausgeschaltet werden. Halte Ausschau nach diesen Steuerungsmöglichkeiten und setze sie zu deinem Vorteil ein.

Konsolen

Im Spiel wirst du Steuerungskonsolen finden, die Tommy aktivieren oder manipulieren muss, um bestimmte Rätsel zu lösen. Wenn Tommy sich einer Konsole nähert, die er manipulieren kann, erscheint seine linke Hand auf dem Bildschirm. Du kannst dann die Konsole aktivieren, indem du die primäre Feuertaste drückst.

Das Shuttle

Im Verlauf seiner Mission muss Tommy ein Shuttle finden, das er im Spiel benutzen kann. Die Steuerung für dieses Shuttle entspricht Tommys Bewegungssteuerung. Besondere Steuerungsanweisungen erscheinen auf dem Bildschirm.

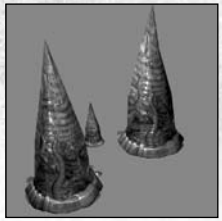
Shuttles befinden sich an Docks. Tommy muss mit seinem Shuttle andocken, um es zu verlassen. Wenn Tommy das Shuttle zu einem Dock manövriert, aber nicht aussteigt, lädt das Shuttle sich auf. Das Shuttle muss aufgeladen werden, wenn es Schaden genommen hat.

SHUTTLE-FEUER

Der Standardangriff des Shuttles ist eine Energiekanone. Der alternative Angriff erfolgt über einen Traktorstrahl, mit dem man Objekte (inklusive Kreaturen) in der Umgebung bewegen kann.

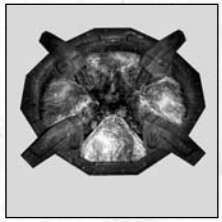
Gefahren

Tommy wird in der Umgebung auf Dinge stoßen, die ihm ebenso zusetzen können wie seine Gegner. Es folgen ein paar solcher Gefahrenbeispiele:



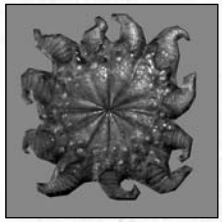
CILIA

Diese faserigen Ranken versprühen bei Kontakt eine schädliche Säure. Achte also darauf, sie zu entfernen, wenn sie Tommy den Weg versperren, oder manövriere Tommy in sicherem Abstand um sie herum.



SPUCKER

Diese widerlichen Kreaturen spucken Säure. Wenn Tommy getroffen wird, nimmt er Schaden.



EIERWERFER

Diese Düsen spucken ab und an ein Ei aus, aus dem ein Fodder schlüpft, wenn das Ei nicht zerstört wird. Fodder sind Kreaturen, die fremde Organismen (wie Tommy) riechen und sie angreifen können.

DIE GEISTERWELT

Parallel zur physischen Welt existiert auch eine spirituelle Welt. Im Spielverlauf kann Tommy sich in den Spirit Walk begeben. In diesem Modus kann er in Geistgestalt mit der physischen Welt interagieren und bestimmte Gegenden erkunden, die ihm nur in Geistgestalt offen stehen.

Um den Spirit Walk zu aktivieren, drücke die mittlere **MAUSTASTE.**.

Spirit Walk

Tommy wird sich im Spiel die Fähigkeit aneignen, seinen Geist von seinem Körper zu trennen. Diese Fähigkeit bezeichnet man als Spirit Walk. Wenn Tommy sich in diesem Modus befindet, verlässt er seinen physischen Körper, um die Welt in seiner Geistgestalt zu erkunden. Tommys physischer Körper kann jedoch nach wie vor angegriffen werden, daher ist es weise, den Körper an einer sicheren Stelle zurückzulassen, bevor Tommy den Spirit Walk beginnt.

Gegner greifen in der Regel deine Geistgestalt nur an, wenn du zuerst angreifst. **HINWEIS:** Wenn du deinen physischen Körper verlässt, während du angegriffen wirst, können die Feinde deine Geistgestalt aufspüren und diese angreifen.

Mechanismen, die eine physische Präsenz erfordern, wie etwa Sensortüren, öffnen sich nicht für Tommy, wenn er sich im Spirit Walk befindet, da sie seine Gegenwart nicht wahrnehmen.

Angriffe, die Tommy in Geistgestalt erfährt, senken seine Geisteskraftanzeige.

SCHLEICHEN, KONSTRUKTIONEN, VERBORGENE ORTE

Manche Stellen sind nur im Spirit Walk zugänglich und auch manche Rätsel muss Tommy in diesem Modus lösen, um fortzuschreiten. Gegner können Tommy in seiner Geistgestalt nur sehen, wenn er zuerst angreift. Dies kann sehr nützlich sein, wenn du dich an einer potenziellen Gefahrenzone vorbeischleichen musst.

Während Tommy sich im Spirit Walk befindet, werden manche Konstruktionen und Schaltflächen sichtbar, die er sonst nicht sehen kann. Diese können ihn an Orte führen und ihm Gegenstände bescheren, die er auf seiner Reise braucht.

Cherokee-Bogen

Da Tommy im Spirit Walk keinen Zugriff auf seine regulären Waffen hat, muss er in diesem Modus auf seinen Cherokee-Bogen zurückgreifen – eine Waffe, die seine Geisteskraft als Munition verwendet. Wenn Tommys Geisteskraftanzeige auf Null geht, verschwindet der Cherokee-Bogen.

DIE TODESWELT

Wenn Tommys Gesundheitsanzeige leer ist, wandert er in das Land der Toten. Diesen Modus nennt man Death Walk.

Death Walk

Im Verlauf des Spiels erlernt Tommy die Macht des Death Walk. Tommys Geistgestalt begibt sich in den Death Walk, um seine sterbliche Form vor der ultimativen Zerstörung zu bewahren.

Wenn Tommy das Zeitliche segnet, bevor er die Fähigkeit zum Death Walk erworben hat, kannst du den letzten Spielstand laden oder den aktuellen Level neu starten.

Überlebenskampf

Im Zentrum der Todeswelt steht Tommys Körper, der auf einem Lichterpfad langsam nach unten in Richtung Boden gezogen wird. Tommy kann Todesalbe bekämpfen und ihnen ihre Energie rauben.

Tommy hat nur so lange Zeit, seine Gesundheits- und Geisteskraftanzeige wieder zu füllen, bis sein Körper in die Erde gezogen wird.

ROTE ENERGIE

Rote Energie füllt Tommys Gesundheit wieder auf. Zerstöre also möglichst viele Todesalbe, die rote Energie in sich tragen, um Tommys Gesundheitsanzeige zu füllen.

BLAUE ENERGIE

Blaue Energie füllt Tommys Geisteskraft wieder auf. Zerstöre also möglichst viele Todesalbe, die blaue Energie in sich tragen, um Tommys Geisteskraftanzeige zu füllen.

CHARAKTERE

Eine Geschichte lebt von ihren Charakteren. PREY erzählt die Geschichte von Tommys Kampf gegen die Aliens, doch den Kampf führt er nicht alleine.

Tommy

Tommy, ein einfacher Automechaniker in einem Indianerreservat, träumt von der großen, weiten Welt, weg von seiner Familie und seinen Wurzeln. Aber seine Freundin Jen möchte bleiben und hier ihr Leben aufbauen. Tommy kann nicht verstehen, was ihr so sehr am Leben in einem Reservat gefällt, sein größter Traum wäre es, wenn sie ihre Sachen packen und die Welt mit ihm bereisen würde.

Jen

Jen ist die Leiterin des Rasthauses, in dem die Anwohner gern einen über den Durst trinken. Sie ist Tommys große Liebe, auch wenn sie manchmal zu verbohrt ist, um es zu sehen. Jen liebt Tommy, aber sie liebt auch ihr Zuhause und ihr Erbe. Sie wünschte, Tommy würde seine Wurzeln akzeptieren und verstehen, warum es so viel bedeutet, dass er ist, was er ist.

Enisi

Tommys einzige Verbindung zu seiner Abstammung, Enisi, ist sein Großvater und Lehrer. Enisi ist sehr weise und hat viel an seinen Enkel weiterzugeben, aber Tommy muss erst sein Herz und seine Seele gegenüber den alten Traditionen öffnen.

Andere Menschen

Tommy und seine Freunde bzw. Familie waren nicht die einzigen Menschen, die in das Alien-Schiff gesogen wurden. Auch andere Menschen sind im Inneren gefangen. Am Schicksal dieser Menschen beginnt Tommy zu erkennen, in was für einer aussichtslosen Situation sie sich befinden.

KREATUREN

Als Tommy die zahlreichen Alien-Agressoren an Bord entdeckt, stellt er bald fest, dass er der Ausgestoßene auf dem Schiff ist. Folgende Kreaturen sind jedoch nichts gegen die Monster, mit denen es Tommy im weiteren Spielverlauf zu tun haben wird.

Fodder

Diese wilden Zweibeiner durchkämmen das Schiff auf der Suche nach Nahrung. Auch wenn sie sich sonst mit Aas zufrieden geben, bevorzugen sie doch den Geschmack frischen Fleisches gegenüber einem verrottenden Körper.

Hunde

Diese Bestien kamen als normale Tiere auf die Welt, doch ihre Mutation hat nicht nur ihren physischen Körper verändert, sondern auch ihren Instinkt gehörig durcheinander gebracht.

Jäger

Als Fußsoldaten der eindringenden Macht haben sie die Verantwortung, alle flüchtigen Gefangenen zu suchen und auszuschalten. Ihre Waffe gibt einen starken Schuss ab, der auf jeder Oberfläche erheblichen Schaden hinterlässt.

Entstellte Menschen

Diese armen Seelen wurden gefoltert und zu Sklavenarbeitern gemacht. Da sie ihrer Menschenwürde beraubt wurden, verrichten sie die niederen Tätigkeiten auf dem Schiff. Sie nehmen den Spieler nicht wahr und reagieren nur, wenn sie zuerst angegriffen werden. Da sie über eine erstaunliche Kraft verfügen, ist man besser beraten, sie in Ruhe zu lassen.

TIPPS VON DEN ENTWICKLERN

Wenn du in einem Level oder bei einen Rätsel einmal nicht weiterkommst, ruf dir folgende Hinweise in Erinnerung:

- Talon übersetzt die Monitore der Aliens, wenn du daneben stehst.
- Nicht alle Wesen in PREY sind dir feindlich gesinnt.
- Beim alternativen Feuermodus der Krabbler-Granate wird die Explosion ausgelöst, wenn ein Gegner in der Nähe ist oder die Granate getroffen wird. Versuche, mit diesen Granaten Fallen zu legen!
- Wenn du an einer Wand oder am Boden ein Sonnensymbol siehst, ist das ein Hinweis darauf, dass du den Spirit Walk versuchen solltest.
- Manchmal musst du an die Wand oder an die Decke springen, um fortzufahren. Halte Ausschau nach Schaltern zur Verlagerung der Schwerkraft.
- Hör genau hin, worüber die Jäger sich unterhalten. Manchmal erhältst du so Hinweise darüber, was sie im Schilde führen.
- Auch wenn du keine Geisteskraft mehr besitzt, hast du dennoch die Fähigkeit zum Spirit Walk.
- Der Säureschild schützt dich nicht vor Nahkampf-Angriffen aus kurzer Distanz, sei also vorsichtig!
- Treffer am Kopf fügen manchen Gegnern mehr Schaden zu als anderen.
- Du kannst jederzeit den Wall Walk verlassen, indem du abspringst oder dich mit einem schnellen Schritt von der Wand entfernst.
- Das Shuttle verfügt über einen mächtigen Traktorstrahl, mit dem du Gegner aufnehmen und umherschleudern kannst.
- Denk dran, dass jede Waffe auch über einen alternativen Angriff verfügt. Manche Angriffe sind in bestimmten Situationen effektiver.

MULTIPREY

PREYs Multiplayer-Feature ermöglicht es bis zu acht Spielern, online oder via LAN ihre Kräfte zu messen.

MODI

MultiPrey verfügt über zwei Modi: Deathmatch und Team-Deathmatch.

Deathmatch

In diesem Modus treten alle Spieler in einem offenen Kampf gegeneinander an, den derjenige für sich entscheidet, der die meisten Abschüsse erzielt.

Team-Deathmatch

In diesem Modus werden die Spieler in zwei Teams eingeteilt, die beide das Ziel haben, sich gegenseitig zu zerstören. Wie im Deathmatch gewinnt auch hier das Team mit den meisten Abschüssen.

GEGENSTÄNDE

In MultiPrey gibt es zwei ganz besonders nützliche Pick-Ups. Diese sind überall in den Multiplayer-Karten verstreut zu finden.

Medizinbeutel

Der Medizinbeutel füllt die Geisteskraft eines Spielers komplett wieder auf.

Pfeife

Die Pfeife verleiht dem Spieler 100% Gesundheit und erhöht so die maximale Gesundheit auf 200%. Allerdings kann sich der Spieler nur bis 100% selbst heilen. D. h. wenn ein Spieler die Pfeife aufhebt und dann nach einem Angriff weniger als 100% Gesundheit hat, lädt eine Energiespore seine Gesundheit nur bis 100% wieder auf.

Die Pfeife hält so lange, bis der Spieler das Zeitliche segnet – er tritt dann mit nur 100% Gesundheit wieder ins Spielgeschehen ein.

MULTIPREY-HINWEISE UND TIPPS

Es folgen ein paar Hinweise und Tipps für MultiPrey-Spiele:

Waffen und Munition tauchen nach kurzer Zeit wieder auf. Wenn sie aufgenommen werden, verbleibt ein Geisterbild, damit du weißt, wo der Gegenstand wieder auftauchen wird.

Achte auf die Farbe, die ein Gegner aufweist, wenn du ihm Schaden zufügst. Die Farbe sagt etwas über seine verbleibende Gesundheit aus:

- WEISS: über 100%
- GELB: 100% - 75%
- ORANGE: 75% - 25%
- ROT: 25% - 0%

Der Spirit Walk-Modus funktioniert in MultiPrey etwas anders: Du kannst dich nur in den Spirit Walk begeben, wenn du über Geisteskraft verfügst, die langsam schwindet, während du dich in diesem Modus befindest. Wechsle also in den Spirit Walk und finde schnell jemanden, den du erledigen kannst, bevor deine Geisteskraft verbraucht ist.

CREDITS

Developed by:
Human Head Studios

PROJECT LEAD
Chris Rhinehart

LEVEL DESIGN LEAD
Ted Halsted

LEVEL DESIGN
Greg Barr
Brian Frank
Dave Halsted
Jason O'Connell
Ashley Welch

SCRIPTING MANAGER
Mike Flynn

LEVEL SCRIPTING
Ben Gokey
Ryan Redetzke

PROGRAMMING LEAD
Paul MacArthur

PROGRAMMING
Brian Karis
Michael Long
Jimmy Shin
Rich Whitehouse

ART LEAD
Rowan Atalla

ART
Tim Bowman
Shane Gurno
Chris Miscik
Eli Quinn
Randy Redetzke
Paul Reynolds
James Sumwalt
Ashley Welch

ANIMATION LEAD
Jeff DeWitt

ANIMATION
Brian Shubat
Nicholas C. Taylor

SOUND LEAD
Ed Lima

ADDITIONAL SOUND
Raison Varner

PRODUCER
Timothy S. Gerritsen

ADMINISTRATION
Holly Peterson

Produced by:
3D Realms Entertainment

EXECUTIVE PRODUCER
Scott Miller

PRODUCER
George Broussard

MOTION CAPTURE:

DIRECTOR
Jeff Dewitt

MALE CHARACTERS
Geno Kett

FEMALE CHARACTERS
Grace McPhillips

MOTION CAPTURE
Red Eye Studios, Inc.

ORIGINAL MUSIC BY:

ARTISTRY ENTERTAINMENT
www.directsong.com

COMPOSED BY:
Jeremy Soule

ADDITIONAL MUSIC:
Julian Soule
Nick Murry
Brian Richmond
Cara Wong

MUSIC SUPERVISION:
Jeron Moore

WRITING CREDITS:

PREY'S ORIGINAL STORY BY
Scott Miller and
Human Head Studios

ORIGINAL TREATMENT BY
Chris Treagus

SCREENPLAY BY
David Freeman & Dean Orion
and Gary Whitta

ADDITIONAL WRITING
Jason L Blair
Timothy S. Gerritsen
Ted Halsted
Ed Lima
Chris Rhinehart

MANUAL WRITTEN BY
Jason L Blair

SPECIAL THANKS TO

All the guys at 3D Realms

All the guys at id Software

Liam Byrne, Jessie Lawrence, and Carlo Vogelsang from Creative Labs

Jeff Royal and Emil Persson from ATI

Joe Kreiner from Logitech

VoodooPC

The Come Back In - Madison, WI

Doug Howell –
The Original Beta Tester

Special thanks to 3D Realms' original 1990's Prey development team. Many of their ideas finally saw the light of pixelized magic. This game is dedicated to William Scarboro (1971 - 2002) – the programmer of Prey's original portal engine.

Art Bell
Jason L Blair
Lee Ernst
John William Galt
Michael Greyeyes
Crystle Lightning
C.J. Schellbach
Tyne Turner
Eleni Valasis
Terry White

ADDITIONAL CREDITS

ADDITIONAL DEVELOPMENT
Shaun Absher
Nathaniel Albright
Nick Albright
Aaron Bahr
Mike Craddick
David Gulisano
Toby Jones
Mike Larson
John Mancine
Nichol Norman
Eric Weiss

ADDITIONAL MODELS
Liquid Development, Inc.
Plastic Wax, Inc.
Torrance Hurd

ADDITIONAL SOUND
David Chan

PREYTESTERS
John Anderson
Nathan Bailey
Allen Blum
Geoffrey Card
Kevin Christensen
Chad Cordova
Kyle Davis
Alexander Diel
Joseph Eckert
Ben Fisher
Tom Forsyth
Levi Gilbert
Steve Gilbert
Aaron Gokey
Caz Granberg
Richard Haywood
Tim Hill
Kenn Hoekstra
Brian Hook
Doug Howell
Petri Jarvilehto
Mikael Kasurinen
Will Kerslake
Abe Kwiatkowski
Charles Lindas
Jim MacArthur
Stefan Manolache
Brian Mattick
David Mayhew
Steve Miscik
William J. Nichols
Royal O'Brien
Charlie Pierce
Daniel Pierce
Jeff Preston
Scott Rammer
Brandon Reinhart
Matt Rhinehart
Brian Rusk
George Savelieu
Ryan A. Sey
Keith Schuler
Joe Siegler
Scott Svendsen
Paul Tutcher
Charlie Wiederhold
Anthony Welch
Brian Wilson
Andreas Vasen
Bryan Turner

Published by:
2K Games

2K GAMES (NYC)

PRESIDENT
Christoph Hartmann

VP PRODUCT DEVELOPMENT
Greg Gobbi

VP BUSINESS AFFAIRS
David Ismailer

VP SALES & LICENSING
Steve Glickstein

DEVELOPMENT MANAGER
Jon Payne

VP MARKETING
Sarah Anderson

DIRECTOR OF MARKETING
Tom Bass

DIRECTOR OF PR
Marcelyn Ditter

INTERNATIONAL PR DIRECTOR
Markus Wilding

DIRECTOR OF OPERATIONS
Dorian Rehfield

ART DIRECTOR
Lesley Zinn

WEB MANAGER
Gabe Abarcar

PRODUCTION MANAGER
Jack Scalici

SR. PR MANAGER
Jay Boor

PRODUCER
Sean R. Scott

ASSOC. PRODUCT MANAGER
Alison Moy

MEDIA SPECIALIST
Larry Stephens

STRATEGIC SALES AND LICENSING MANAGER
Paul Crockett

WEB DESIGNER
John Kauderer

GAME ANALYSTS
Walt Williams
Jim Yang

QA MANAGER
Lawrence Durham

QA LEAD
Dave "AngryBoot" Miao Astremitzkov

QA SENIOR
Daniel Eguia

QA - PC
Kristin Kerwitz
Larry Bolden
Owen Hopson
Darren Hall
Chris Radoumis
Wes Randolph
Dave Clayton-Ready
Tiffany Rodriguez
Mark Todd
Sarrokh O'Sullivan
Sara Irwin

2K GAMES (EUROPE)

GENERAL MANAGER
Neil Ralley

INTERNATIONAL MARKETING DIRECTOR
Matthias Wehner

INTERNATIONAL PR DIRECTOR
Markus Wilding

LICENSING DIRECTOR
Claire Roberts

INTERNATIONAL PRODUCT MANAGER
Karl Unterholzner

2K GAMES EUROPEAN DEVELOPMENT

DEVELOPMENT MANAGER
Fernando Melo

PRODUCER
Denby Grace

TECHNICAL PRODUCER
Sajjad Majid

LOCALISATION MANAGER
Scott Morrow

PRODUCTION
Dan Baillie
Simon Picard
Mark Ward

QA

QA MANAGER
Chris Rowley

QA SUPERVISOR
Domenic Giannone

LEAD QA TECHNICIANS
Steve Manners
Alex Cox

LOCALISATION QA SUPERVISOR
Iain Willows

LOCALISATION QA TECHNICIANS
Marco Angiuoni
Nicolas Adam
Alessandro Cilano
Pascal Geille

EUROPEAN PUBLISHING TEAM
Heinz Henn
James Ellingford
Serhad Koro
Anthony Dodd
Jon Broadbridge
Tracey Chaplin
Mark Lugli
James Crocker
James Quinlan
Tom Baker
Sarah Seaby
Tom Mahoney
Olivier Troit
Nasko Fejza
Valentine Heliot
Jochen Till
Andreas Traxler
Nico Grupp
Jochen Färber
Jan Sturm
Alexander Harlander
Sandra Dosch
Warner Guinée
Onno Bos
Fabio Gusmaroli
Giovanni Oldani
Monica Puricelli
Barbara Ruocco
Federico Clonfero
Cristiana Colombo
Jose Antonio Muñoz-Calero
Raquel Garcia Gonzales
Ana Gomez
Jose Munoz
Sandra Melero
David Powell
Gabby Fitzgerald
Ben Seccombe
Leigh Harris
Simon Ramsey
Jonnie Bryant
Adrian Lawton

SPECIAL THANKS
Jason Bergman
Marc Berman
Bob Blau
David Boutry
Ryan Brant
Alice Chuang
Scott DeFreitas
David Edwards
Dan Einzig
David Gershik
Susan Lewis
Jerry Luna
Xenia Mul
Matt Schlossberg
Nan Teh
Natalya Wilson
Peggy Yu

Music Credits

"You've Got Another Thing Comin'"
performed by Judas Priest

Courtesy of Sony/BMG Music Entertainment and EMI Music Publishing

"Anthem for Tonight"
performed by Halifax

Courtesy of HX Music Corp (ASCAP) & Drive-Thru Records

"Barracuda"
performed by Heart

Courtesy of Sony/BMG Music Entertainment, Universal Music Publishing Group, and BMG Music Publishing

"Cat Scratch Fever"
performed by Ted Nugent

Courtesy of Sony/BMG Music Entertainment and Magicland Music

"Don't Fear the Reaper"
performed by Blue Oyster Cult

Written by Donald Roeser

Published by Sony/ATV Tunes LLC (ASCAP)

Courtesy of Sony/BMG Music Entertainment

"Free Ride"
performed by The Edgar Winter Group

Courtesy of Sony/BMG Music Entertainment and EMI Music Publishing

"If We Could Be"
by Railer

Album: Frame of Mind

Copyright: 2003 Underground Inc.

All songs written and performed by Railer

Copyright Control

"Human Resources"
by The Countdown

Album: Scratch & Sniff

Copyright: 2004 Invisible Records

Both songs written by The Countdown

Copyright Control

"Machine Sex"
by Sheep on Drugs:

Album: F**K

Copyright: 2005 Invisible Records

Copyright Control

"Take Me Home"
performed by After Midnight Project

Written by Jason Evigan

Courtesy of Evigan Music (BMI) & Diversified Music Group (BMI)

"The Setting Sun"
performed by MxPx

Recorded and produced at the Clubhouse in Bremerton, WA by MXPX

Written and mixed at the Clubhouse by Mike Herrera

All rights reserved. MxPx Songs (ASCAP) © 2006

Scenes from "Killers From Space" are Copyright 1954 W. Lee Wilder

Used under Creative Commons Public Domain License. No Rights Reserved.

Scenes from the 1951 Motion Picture

"Duck and Cover"

were originally produced by Archer Productions, Inc.

Used under Creative Commons Public Domain License. No Rights Reserved.

Bibliography

"Myths of the Cherokee"
by James Mooney

"Beginning Cherokee"
by Ruth Bradley Holmes, Betty Sharp Smith

"James Mooney's History, Myths, and Sacred Formulas of the Cherokees"
by James Mooney, George Ellison

"Cherokee Legends and the Trail of Tears"
by Tom Underwood

This game is a work of fiction.
Any similarities to real names, characters, or persons, living or dead, are completely coincidental.
Copyright © 2006 Human Head Studios, Inc.
Earth Images courtesy of the Image Science & Analysis Laboratory, NASA Johnson Space Centre
The Prey brand and trademarks are solely owned by 3D Realms Entertainment.

GARANTIE- UND LIZENZVEREINBARUNG

§ 1 Geltungsbereich

(1) Diese Lizenz- und Garantiebedingungen stellen eine abschließende Vereinbarung zwischen der Take 2 Interactive GmbH ("Take 2"), mit Sitz in München, und dem Kunden über die Benutzung dieses Computerspiels ("Spiel"), des Benutzerhandbuchs und des sonstigen Begleitmaterials sowie über die Haftung für etwaige Mängel dieser Gegenstände dar.

(2) Dritte, insbesondere Verkäufer, sind nicht befugt, Nutzungsgestattungen oder Garantieerklärungen irgendwelcher Art zu Lasten von Take 2 abzugeben.

§ 2 Urheberrechte und gewerbliche Schutzrechte

(1) Das Computerspiel ist zugleich audiovisuelle Darstellung und Computerprogramm ("Programm") und unterliegt daher dem besonderen Schutz der §§ 69a ff. UrhG.

(2) Take 2 behält sich sämtliche an oder im Zusammenhang mit dem Computerspiel, dem Benutzerhandbuch sowie dem sonstigen Begleitmaterial begründeten Rechte vor. Sie bleibt insbesondere Inhaberin der urheber- und leistungsschutzrechtlichen Nutzungsrechte an den audiovisuellen Darstellungen des Computerspiels und an Teilen hieraus (wie z.B. Charakteren, Charaktername, Handlungselementen, Dialogen, Szenen, Figuren, bildlichen Darstellungen und akustischen und musikalischen Elementen). Sie bleibt auch Inhaberin der Marken, Titel und sonstigen Kennzeichenrechte.

§ 3 Vervielfältigung, Sicherungs- und Ersatzkopien, Originaldatenträger

(1) Der Kunde darf von dem gelieferten Computerspiel KEINE Kopien, insbesondere keine Sicherungskopien anfertigen. Erlaubt sind nur für die Benutzung des Spiels notwendige Vervielfältigungen wie die Installation des Spiels vom Originaldatenträger auf den Massenspeicher der eingesetzten Hardware, soweit dies vom Kopierschutz nicht verhindert wird, sowie das Laden des Spiels in den Arbeitsspeicher.

(2) Ebenfalls untersagt ist das Vervielfältigen des Benutzerhandbuchs und des sonstigen Begleitmaterials.

(3) Nach der Installation des Spiels auf den Massenspeicher der eingesetzten Hardware darf der Originaldatenträger nur noch als Sicherheitskopie und zu rein archivarischen Zwecken verwendet werden. Wird der Originaldatenträger beschädigt oder in sonstiger Weise unbrauchbar, so kann der Kunde die Rechte des § 9 Abs. 3 geltend machen bzw. – wenn dessen Voraussetzungen nicht vorliegen – gegen Einsendung des Originaldatenträgers bei Take 2 eine Ersatzkopie anfordern. Der Kunde hat hierfür eine Kostenpauschale in Höhe von 10,- € zu entrichten. Das Verfahren zum Erwerb der Ersatzkopie ist im Benutzerhandbuch unter dem Punkt "CD-Tausch" genauer beschrieben.

§ 4 Mehrfachnutzungen und Netzwerkeinsatz

(1) Der Kunde darf das gelieferte Computerspiel auf jeder ihm zur Verfügung stehenden Hardware einsetzen. Wechselt der Kunde jedoch die Hardware, muß er das Spiel von der bisher verwendeten Hardware löschen. Ein zeitgleiches Einspeichern, Vorrätighalten oder Benutzen auf mehr als nur einer Hardware ist unzulässig.

(2) Der Einsatz des überlassenen Computerspiels innerhalb eines Netzwerkes oder eines sonstigen Mehrstationen-Rechensystems ist unzulässig, sofern damit die Möglichkeit zeitgleicher Mehrfachnutzungen des Spiels geschaffen wird, es sei denn der Kunde erwirbt eine gesonderte Netzwerklizenz.

§ 5 Dekompilierung und Programmänderungen

(1) Die Rückübersetzung des im Computerspiel enthaltenen Programmcodes in andere Codeformen (Dekompilierung) sowie sonstige Arten der Rückerschließung der verschiedenen Herstellungsstufen des Programms (Reverse-Engineering) sind unzulässig.

(2) Die Entfernung des Kopierschutzes ist unzulässig. Nur wenn der Kopierschutz die störungsfreie Spielnutzung beeinträchtigt oder verhindert und bzw. Take 2 trotz einer entsprechenden Mitteilung des Kunden unter genauer Beschreibung der aufgetretenen Störung die Störung nicht innerhalb von vier Wochen beseitigen kann oder will, darf der Kopierschutz zur Sicherstellung der Funktionsfähigkeit des Computerspiels entfernt werden. Für die Beeinträchtigung oder Verhinderung störungsfreier Benutzbarkeit durch den Kopierschutz trägt der Kunde die Beweislast. Die besondere Informationspflicht des Kunden nach § 11 der vorliegenden Lizenz- und Garantiebedingungen ist zu beachten.

(3) Andere als die in Abs. 2 geregelten Programmänderungen zum Zwecke der sonstigen Fehlerbeseitigung sind nur zulässig, wenn das geänderte Programm allein im Rahmen des eigenen Gebrauchs eingesetzt wird. Zum eigenen Gebrauch im Sinne dieser Regelung zählt insbesondere der private Gebrauch des Kunden. Daneben zählt zum eigenen Gebrauch aber auch der zu beruflichen oder erwerbswirtschaftlichen Zwecken dienende Gebrauch, sofern er sich auf die eigene Verwendung durch den Kunden beschränkt und nicht nach außen hin in irgendeiner Art und Weise gewerblich verwertet werden soll.

(4) Die im vorstehenden Absatz angesprochenen Handlungen dürfen nur dann kommerziell arbeitenden Dritten überlassen werden, die in einem potentiellen Wettbewerbsverhältnis mit dem Take 2 bzw. dem Programmhersteller stehen, wenn Take 2 bzw. der Programmhersteller die gewünschten Programmänderungen nicht gegen ein angemessenes Entgelt vornehmen will. Take 2 bzw. dem Programmhersteller ist eine hinreichende Frist zur Prüfung der Auftragsübernahme einzuräumen.

(5) Urhebervermerke, Seriennummern sowie sonstige der Computerspielidentifikation dienende Merkmale dürfen auf keinen Fall entfernt oder verändert werden.

§ 6 Spieländerungen

(1) Es ist dem Kunden gestattet, unter Verwendung des Computerspiels, des Benutzerhandbuchs und des sonstigen Begleitmaterials, insbesondere unter Verwendung des Level Editor, neue Levels, "Add-on"-Pakete oder andere, auf dem Computerspiel beruhende Produkte (gemeinsam "Spieländerungen" genannt) herzustellen und zu verbreiten, wenn er dabei folgende Bedingungen beachtet: (a) die Spieländerungen müssen, um spielfähig zu sein, einer legal erworbenen Originalversion des Computerspiels bedürfen; (b) sie dürfen keine in irgendeiner Weise geänderte Spielausführungsdatei enthalten; (c) sie dürfen weder die Rechte Dritter (z.B. Urheber-, Persönlichkeits- oder Kennzeichenrechte) noch gesetzliche Bestimmungen (z.B. Jugendschutzgesetze) verletzen; (d) die Nutzung und Vertrieb der Spieländerungen muss unentgeltlich erfolgen, d.h. weder der Kunde noch ein Dritter darf in irgendeiner Weise von der Nutzung oder dem Vertrieb der Spieländerungen finanziell profitieren; (e) für den Level Editor und anderen Entwicklungstools wird kein Support § 10 gewährt. Take 2 befürwortet die nicht-kommerzielle Verbreitung von qualitativ hochwertigen Spieländerungen.

(2) Mit Zustimmung von Take 2, d.h. aufgrund einer gesonderten, schriftlichen Lizenzvereinbarung zwischen Take 2 und dem Kunden, darf der Kunde die Spieländerungen kommerziell vertreiben.

§ 7 Nicht gestattete Nutzungshandlungen

(1) Sofern dies durch diese Lizenz- und Garantiebedingungen nicht ausdrücklich gestattet ist, ist der Kunde nicht berechtigt, das Computerspiel, das Benutzerhandbuch sowie das sonstige Begleitmaterial oder Teile (z.B. Charaktere, Figuren, Dialoge oder sonstige Elemente) hieraus zu vervielfältigen, zu verändern, zu verbreiten (insbesondere zu vermieten oder zu verleihen) oder öffentlich wiederzugeben. Insbesondere ist es dem Kunden nicht gestattet, das Computerspiel, das Benutzerhandbuch sowie das sonstige Begleitmaterial oder Teile hieraus über das Internet oder ein vergleichbares Netz zum Abruf zugänglich zu machen oder an eine andere Person (z.B. über E-mail oder über einen Internet-Dateidienst wie FTP oder Peer-to-Peer) zu übertragen.

(2) Grundsätzlich stellt jede nicht nach diesen Lizenz- und Garantiebedingungen gestattete Vervielfältigung, Verbreitung (insbesondere über das Internet oder vergleichbare Netze) oder öffentliche Wiedergabe des Computerspiels, des Benutzerhandbuchs oder des sonstigen Begleitmaterials ein Urheberrechtsverletzung dar, die von Take 2 zivil- und gegebenenfalls auch strafrechtlich verfolgt wird.

§ 8 Weiterveräußerung

(1) Der Kunde darf das Computerspiel einschließlich des Benutzerhandbuchs und des sonstigen Begleitmaterials auf Dauer an Dritte veräußern oder verschenken, vorausgesetzt der erwerbende Dritte erklärt sich mit der Weitergeltung der vorliegenden Lizenz- und Garantiebedingungen auch ihm gegenüber einverstanden. Im Falle der Weitergabe muss der Kunde dem neuen Kunden sämtliche Computerspielkopien übergeben und die nicht übergebenen Kopien vernichten. Infolge der Weitergabe erlischt das Recht des alten Kunden zur Spielnutzung.

(2) Der Kunde darf das Computerspiel nicht an Dritte veräußern, wenn der begründete Verdacht besteht, der Dritte werde diese Lizenz- und Garantiebedingungen verletzen, insbesondere unerlaubte Vervielfältigungen herstellen.

§ 9 Garantie

(1) Take 2 garantiert, dass der Originaldatenträger des Computerspiels bei sachgemäßer Behandlung für die Dauer von neunzig (90) Tagen ab dem durch die Quittung nachgewiesenen Erwerbsdatum frei von Material- und Fabrikationsmängeln ist. Eine unerhebliche Minderung des Wertes oder der Tauglichkeit bleibt außer Betracht. Eine unsachgemäße Behandlung liegt auch dann vor, wenn der Kunde den Originaldatenträger unbeabsichtigt beschädigt oder zerstört. Unberührt hiervon ist das Recht des Kunden nach § 3 Abs. 3 Satz 2 gegen eine Kostenpauschale eine Ersatzkopie zu verlangen.

(2) Eine über die Garantie gem. Abs. 1 hinausgehende Garantie oder Gewährleistung besteht nicht. Insbesondere garantiert oder gewährleistet Take 2 nicht, dass das Computerspiel zeitlich unbegrenzt und/oder fehlerfrei funktioniert und den Bedürfnissen des Kunden entspricht.

(3) Tritt trotz sachgemäßer Behandlung innerhalb des in Abs. 1 genannten Garantiezeitraums ein nicht unerheblicher Material- oder Fabrikationsmangel an dem Originaldatenträger auf, so kann der Kunde entweder die Lieferung eines mangelfreien Originaldatenträgers verlangen oder vom Vertrag zurücktreten. Die in Satz 1 genannten Rechte können nur innerhalb von zwei Wochen nach Ablauf des Garantiezeitraums geltend gemacht werden. Der Rücktritt ist für einen Zeitraum von vier Wochen nach durch Quittung nachgewiesenem Erwerbsdatum auch dann zulässig, wenn der Kunde das Computerspiel nicht installieren kann.

(4) Weitere Gewährleistungsrechte sind ausgeschlossen. Insbesondere ist Take 2 nicht zum Ersatz von Mangelfolgeschäden, d.h. von nicht unmittelbar in Mängeln des Originaldatenträger, des Benutzerhandbuchs oder dem sonstigen Begleitmaterial bestehenden Schäden verpflichtet.

(5) Eine etwaige Haftung nach dem Produkthaftungsgesetz bleibt unberührt (§ 14 ProdHG).

§ 10 Support

Der von Take 2 gewährte Support ergibt sich aus dem Benutzerhandbuch und dem sonstigen Begleitmaterial.

§ 11 Informationspflichten

Darf der Kunde nach § 5 Abs. 2 der vorliegenden Lizenz- und Garantiebedingungen den Kopierschutz oder sonstige Schutzroutinen entfernen, muss er die Vornahme der entsprechenden Programmänderung dem Lieferanten schriftlich anzeigen. Die Mitteilung muss eine möglichst genaue Beschreibung der Störungssymptome, der vermuteten Störungsursache sowie insbesondere eine eingehende Beschreibung der vorgenommenen Programmänderung umfassen.

§ 12 Vertragslaufzeit

Die Nutzungsgestattung endet automatisch, wenn der Kunde diese Lizenz- und Garantiebedingungen verletzt.

§ 13 Schlussbestimmungen

(1) Auf sämtliche Rechte und Pflichten aus und im Zusammenhang mit dem von diesen Lizenz- und Garantiebedingungen erfassten Vertragsverhältnis zwischen Take 2 und dem Kunden findet das Recht der Bundesrepublik Deutschland unter Ausschluss des UN-Kaufrechts und des Kollisionsrechts Anwendung.

(2) Gerichtsstand für sämtliche Streitigkeiten aus oder im Zusammenhang mit dem von diesen Lizenz- und Garantiebedingungen erfassten Vertragsverhältnis zwischen Take 2 und dem Kunden ist - soweit der Kunde Kaufmann im Sinne des Handelsgesetzbuches ist oder keinen allgemeinen Gerichtsstand im Inland hat - der Geschäftssitz von Take 2. Take 2 ist jedoch berechtigt, den Kunden auch an seinem allgemeinen Gerichtsstand zu verklagen.

(3) Erfüllungsort für sämtliche Pflichten aus und im Zusammenhang mit dem von diesen Lizenz- und Garantiebedingungen erfassten Vertragsverhältnis zwischen dem Kunden - soweit dieser Kaufmann im Sinne des Handelsgesetzbuches ist - und Take 2 ist der Geschäftssitz von Take 2.

KUNDENDIENST

TECHNISCHE HILFE

Wir bemühen uns immer, Ihnen mit unseren Spielen maximalen Spielspaß zu bieten. Leider kann es insbesondere bei PC-Spielen angesichts unzähliger Kombinationsmöglichkeiten von Hardwarekomponenten und stetig neuer Treiberversionen für diese Komponenten auf einzelnen Systemen zu Kompatibilitätsproblemen kommen.

Wir hoffen, Ihnen mit unserem Online-Support sowie unseren Telefon-Hotlines bei technischen Problemen schnell und effektiv helfen zu können. Zudem bietet Ihnen unsere Helpline Spieletipps und Cheats. Bitte beachten Sie, dass Sie für Tipps und Tricks ausschließlich die dafür vorgesehene Helpline kontaktieren können. Unser technischer Support kann Ihnen unter keinen Umständen Spiellösungen oder Cheats liefern.

ONLINE-SUPPORT

Den günstigsten Technik-Service bietet unser Online-Support. Auf www.take2.de finden Sie in der Sektion SUPPORT allgemeine Lösungshilfen, Patches und ein komfortables Support-Formular, mit dem Sie uns schnell und einfach Ihre technischen Fragen übermitteln können.

So kommen Sie direkt zum Online-Komfort-Formular: **www.take2.de/onlinesupport**
www.prey.com/support

TELEFON-SUPPORT

Neben dem Online-Support steht Ihnen auch unser Telefon-Support zur Verfügung.

Um Ihnen Zeit und damit Telefonkosten zu sparen, empfehlen wir Ihnen, dass Sie sich vor dem Anruf bei der Hotline einige Notizen zu Ihrem PC machen.

Für eine schnelle Hilfe benötigen wir folgende Daten Ihres PCs:

- Taktfrequenz und Prozessortyp (z.B. Pentium III, 1,2 GHz)
- Arbeitsspeicher (z.B. 64 MB RAM)
- Genaue Bezeichnung der Grafikkarte/Direct X Version
- Vorhandener und freier Festplattenspeicher auf c:/ (in GB)
- Genaue Bezeichnung der Soundkarte
- Modell und Geschwindigkeit des CD-Laufwerks
- Besondere Eingabegeräte (z.B. USB-Maus)
- Bei Multiplayer-Problemen: Modemtyp und Anschlussart (z.B. ISDN)

Um diese Informationen zu bekommen, öffnen Sie unter Windows einfach das Startmenü und wählen dort den Punkt "Ausführen". Geben Sie in das leere Feld "dxdiag" ein und bestätigen Sie mit Return. Das Diagnoseprogramm von DirectX startet nun. In diesem werden vor allem die relevanten Treiberdateien für Ihre Systemkomponenten angezeigt sowie die wichtigsten Systemkomponenten aufgelistet. Um eine Textdatei von diesen Informationen zu erhalten, drücken Sie einfach auf den Button "Informationen speichern". Sie können dann eine Text-Datei mit allen relevanten Daten auf Ihrer Festplatte zum etwaigen Versand per E-Mail oder als spätere Referenz ablegen.

Wir bieten Ihnen zwei Arten des technischen Telefon-Supports an:

1. Express-Hotline

Die schnellste technische Hilfe bietet Ihnen unsere neue Express-Hotline, die Ihnen täglich zur Verfügung steht.

Tel: 0900 – 1 393 493

Mo.-So. (inkl. Feiertage) 8.00 – 24.00 Uhr (1,86 € / Minute)

2. Standard-Hotline (nur mit EAN-Code nutzbar)

Eine günstigere Option stellt unsere Standard-Hotline dar, die montags bis freitags erreichbar ist.

Sie sollten für das Telefonat mit der Standard-Hotline unbedingt den EAN-Code Ihres Spiels und - sofern vorhanden - Ihren persönlichen Support-Code parat haben. Denn diese Hotline können Sie nur mit dem EAN-Code nutzen. Den 13-stelligen EAN-Code finden Sie unterhalb des Strichcodes auf der Rückseite der Verpackung. Einen persönlichen Support-Code (gilt dann für alle von Ihnen erworbenen Take2-Spiele) erhalten Sie entweder telefonisch von unserem Support-Team oder vorab, wenn Sie sich beim Online-Support registrieren.

Tel: 0900 – 1 392 492

Mo.-Fr. 16.00 – 20.00 Uhr (0,62 € / Minute)

HELPLINE

Wollen Sie Lösungs- und Spielhinweise oder Cheats? Dann sind Sie bei unserer Spiele-Helpline genau richtig!

Tel: 0900 – 1 391 491

Mo.-So. (inkl. Feiertage) 8.00 – 24.00 Uhr (1,86 € / Minute)

DEFEKTE DISCS

Ihre Spiel-CD/DVD ist kaputt gegangen oder stark zerkratzt worden? Kein Problem!

Wir haben einen Disctausch eingerichtet für den Fall, dass Ihre Disc durch Kratzer oder andere Missgeschicke des täglichen Lebens unlesbar wird. Gegen eine Aufwandspauschale von 10 Euro (15 Euro für Kunden in Österreich und der Schweiz aufgrund höherer Portokosten) tauschen wir auch bei Selbstverschulden das defekte (in Originalverpackung) eingesandte Spiel aus.

Sie können uns den Fall komfortabel per Online-Formular melden:

www.take2.de/cdtausch

Wenn Sie über keinen Internetanschluss verfügen, können Sie den Disctausch auch auf postalischem Weg nutzen. Dies geschieht folgendermaßen:

1. Schicken Sie uns das komplette Spiel (inkl. Verpackung und Handbuch) ausreichend frankiert nebst Anschreiben mit Ihren persönlichen Daten (Name, Anschrift und Telefonnummer) an:

Take2 Interactive GmbH
DISCTAUSCH
Agnesstr. 14
80798 München

Bitte beachten Sie: Wir können keine Haftung oder Gewährleistung für von der Post verlorene Sendungen übernehmen! Wir empfehlen daher dringend den Versand zumindest als "Einwurfeinschreiben". Alle anderen Sendungsarten können so gut wie nie wiedergefunden werden.

2. Wir werden Sie umgehend nach Erhalt des Spiels kontaktieren und Ihnen mitteilen, ob wir das Spiel austauschen können.

3. Nach unserer Bestätigung überweisen Sie bitte innerhalb von 10 Tagen die Aufwandsentschädigung in entsprechender Höhe unter Angabe Ihres Namens und des Spieletitels im Verwendungszweck auf folgendes Konto:

Empfänger:	Take 2 Interactive
Bank:	HypoVereinsbank München
BLZ:	700 202 70
Konto:	66 09 23 578
Betreff:	CD-Tausch / Spielname

Kunden aus der Schweiz und Österreich müssen noch die folgenden Angaben auf dem Überweisungsträger machen:

IBAN: DE61700202700660923578
SWIFT-Code: HYVEDEMMXXX

4. Nach dem Geldeingang und Erhalt der Ware werden wir Ihnen ein vollwertiges Ersatzexemplar Ihres Spiels zusenden.

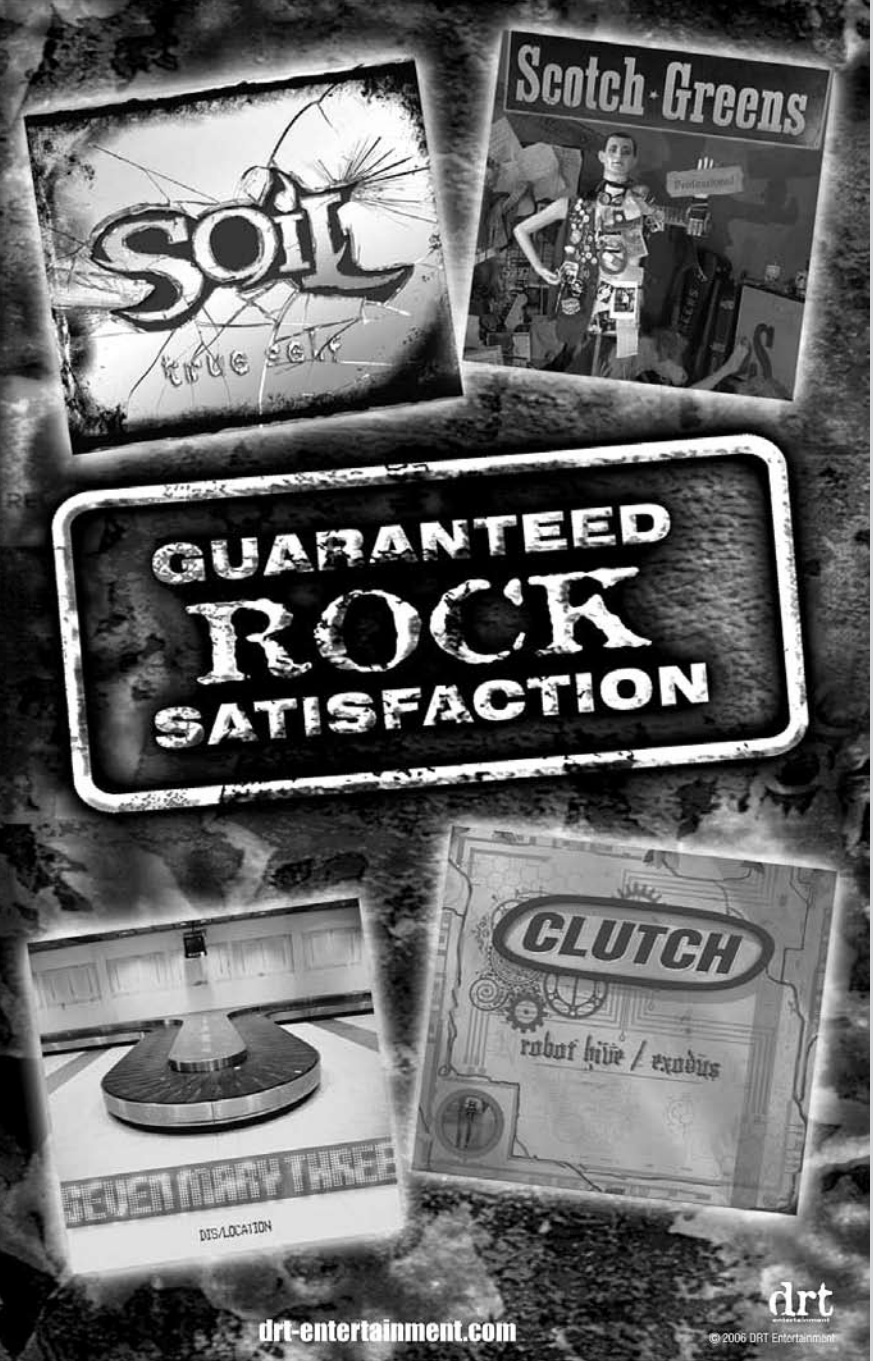
Weitere wichtige Hinweise zur Abwicklung:

- Verlorene Handbücher können nicht ersetzt werden!
- Bitte haben Sie ein wenig Geduld. Dieser Vorgang kann in Spitzenzeiten bis zu 10 Werktage in Anspruch nehmen. Wir bemühen uns aber, alles so schnell wie möglich abzuwickeln.
- Wir können den CD-Tausch insgesamt nur für ein Kalenderjahr nach Erstveröffentlichung des Tauschtitels garantiert aufrecht erhalten! Für ältere Titel übernehmen wir keine Umtauschgarantie.

Der CD-Tausch ist eine freiwillige Leistung durch die Take2 Interactive GmbH; es besteht kein rechtlicher Anspruch auf einen Umtausch.

NOTIZEN

NOTIZEN



Jetzt registrieren und viele Extras kassieren

Melden Sie sich für die 2K Games Community an und nutzen Sie die vielen Vorteile:

- Aktuelle News über neue Topspiele, Patches und vieles mehr bekommen Sie automatisch per E-Mail.
- Bei Gewinnspielen können Sie jeden Monat tolle Preise gewinnen, die exklusiv nur unter den Mitgliedern der 2K Games Community verlost werden.
- Über aktuelle Topangebote des Take 2 Shops informieren wir Sie exklusiv vorab. Damit erfahren Sie als Erster, welche Specials es im Onlineshop von Take 2 zu kaufen gibt und zum Teil ausschließlich im Take 2 Shop erhältlich sind.
- Zu Topspielen von 2K Games gibt es exklusive Extras wie z.B. kostenlose Bonus-Maps.
- Die Mitgliedschaft ist für Sie vollkommen kostenlos.

So werden Sie Mitglied der 2K Games Community:
www.2kgames.de/register

So einfach ist die Anmeldung:

1. Unter **www.2kgames.de/register** geben Sie Ihre Daten ein.
2. Sie bekommen innerhalb weniger Minuten eine E-Mail zur Bestätigung Ihrer Anmeldung. Dank dieses Verfahrens wird die Sicherheit Ihrer Daten gewährleistet.
3. Wenn Sie auf den Bestätigungs-Link in der E-Mail klicken, ist Ihre Anmeldung erfolgreich abgeschlossen und Sie können nun die vielen Vorteile der 2K Games Community nutzen.

Hinweis zum Datenschutz: Ihre Daten werden nur von Take 2 Interactive genutzt und nicht an Dritte weitergegeben. Sie können jederzeit die Mitgliedschaft in der 2K Games Community kündigen – ohne jegliche Kosten. Ihre Daten werden dann sofort gelöscht.